第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 4.0 for>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计>>

13位ISBN编号：9787560818740

10位ISBN编号：7560818749

出版时间：1997-10

出版时间：同济大学出版社

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 4.0 for>>

内容概要

内 容 提 要
本书讨论了VisualBasic4.0forWindows高级程序设计的方法和技
巧，主要涉及用户环境、编程技术、对象、用户界面、调试技术、文件操作、动
态链接、绘图操作、递归和数据库技术。
本书内容丰富，实用性强，通俗易懂，
相信有助于读者熟练掌握VisualBasic和进一步提高设计大型程序的能力。

对于希望快速掌握VisualBasic高级编程技术的读者，本书是一本实用
教材，也是Windows程序员和VisualBasic程序员必备的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 4.0 for>>

书籍目录

目 录
第一章 VisualBasic的基本环境介绍
1.1visualBasic4的主屏幕
1.1.1标题栏概述
1.1.2菜单条概述
1.1.3工具条概述
1.1.4工具框概述
1.1.5初始Form窗口概述
1.1.6Project窗口概述
1.2主要菜单概述
1.2.1Help菜单概述
1.2.2File菜单概述
1.2.3Edit菜单概述
1.2.4View菜单概述
1.2.5Insert菜单概述
1.2.6Add－Ins菜单概述
1.3如何装载和运行程序
第二章 高级编程基础
2.1数组的使用
2.1.1具有下标范围的列表
2.1.2使用多维数组
2.1.3使用Erase语句
2.2数据类型、指针和GoTo 语句
2.2.1自定义类型
2.2.2使用模拟指针
2.2.3使用GoTo语句
2.3内部函数的使用
2.3.1按位逻辑操作符
2.3.2参数命名方法
2.4自定义函数和过程
2.4.1自定义函数
2.4.2定义Sub过程
2.4.3参数的按引用传递和按值传递
2.4.4在过程中使用列表或数组
2.4.5带有可选变量或参数个数的子程序
2.5使用递归
2.6创建较大项目的方法
2.6.1Standard（代码）模块
2.6.2DoEvents函数的使用
2.6.3SubM8in
2.6.4使用WindowsAPI函数
2.6.5混合语言编程方法
2.6.6资源文件
2.7编译器的使用
2.7.1如何创建可执行文件

第一图书网, tushu007.com

2.7.2条件编译技术介绍
第三章 对象设计
3.1面向对象编程技术
3.1.100P概念
3.1.2如何操纵Visua1Basic中建立的对象
3.1.3由代码操纵对象变量
3.2集合
3.2.1用Set使用控件集合
3.2.2如何建立用户自己的集合
3.2.3ObjectBr0wser对话框
3.3如何创建对象
3.4如何建立类
3.4.1创建新类模块
3.4.2一叠牌类模块示例
第四章 界面设计
4.1使用工具箱
4.1.1使用框架
4.1.2使用选项（单选）按钮
4.1.3使用复选框
4.1.4使用列表框和组合框
4.1.5使用滚动条
4.1.6使用计时器
4.1.7设计菜单
4.2设计通用对话框
4.2.1样本文件浏览器示例
4.2.2使用通用对话框
4.3MDI窗体及窗口设计
4.3.1MDI窗体
4.3.2使用Windows菜单与Arrange方法
4.3.3与Windows有关的设计
4.3.4使窗体与调整尺寸和屏幕分辨率无关
4.3.5Visua1Basic的显示：z0rder
44专业版和企业版中的定制控件
4.4.1使用Sheridan3－D定制控件
4.4.2使用DesaWare活动按钮控件
4.4.3使用Micr0soft通信控件
4.4.4使用Micr0Help计量（gauge）控件
4.4.5使用Micr0Help键状态控件
4.4.6使用MAPI控件
4.4.7使用Microsoft屏蔽编辑控件
4.4.8使用Micr0soft多媒体控件
4.4.9使用大纲控件
4.4.10使用Microsoft图片剪切控件
4.4.11使用OutRider微调按钮控件
4.4.12使用Sheridan制表符对话控件
4.5使用Windows95控件
4.5.1使用ImageList控件

第一图书网, tushu007.com

4.5.2使用ListView控件
4.5.3ProgressBar控件的使用
4.5.4使用Slider控件
4.5.5使用St8tusBar控件
4.5.6使用TabStrip控件
4.5.7使用Toolbar控件
4.5.8使用TreeView控件
4.6使用16位Wind0ws的工具条和状态条
4.7使用帮助系统
4.7.1如何写帮助主题
4.7.2设计上下文相关帮助
4.7.3如何建立和编译帮助文件
4.8访问Windows帮助机制
第五章 测试与调试
5.1调试工具及测试方法
5.1.1调试工具及其功能
5.1.2测试程序的设计
5.2Debug窗口
5.2.1Debug窗口内的其他调试信息
5.2.2程序的单步执行
5.3程序设计应使测试更容易
5.3.1清除逻辑错误
5.3.2暂停程序执行
5.3.3利用断点进行测试
5.4程序调试技术综述
5.4.1错误循环的调试示例
5.4.2事件驱动错误和问题的调试
5.4.3文档和程序风格对调试的影响
第六章 文件操作
6.1与文件有关的命令
6.1.1Shell函数
6.1.2命令行提示信息
6.1.3与文件操作有关的函数
6.2使用文件系统控件
6.2.1使用文件列表框
6.2.2使用目录列表框
6.2.3使用驱动器列表框
6.2.4文件控件的综合利用
6.3顺序文件的操作
6.3.1使用LOF 命令
6.3.2如何从一个文件中读信息
6.3.3如何向已存在的文件添加信息
6.3.4如何读取通用的顺序文件
6.3.5RichTextBox控件和文件操作
6.4错误捕获
6.5随机存取文件、二进制文件及共享文件
6.5.1随机存取文件

6.5.2二进制文件
6.5.3在非文本模式下使用二进制存取技术
6.5.4共享文件操作
6.5.5Open命令的一般格式
第七章 动态数据交换
7.1使用剪贴板
7.1.1在VisualBasic中选择文本
7.1.2剪贴板格式和图形传输技术
7.1.3剪贴板程序示例
7.2如何激活Wind0ws应用程序
7.3动态数据交换（DDE）
7.3.1建立DDE 链接
7.3.2DDE 属性介绍
7.3.3处理DDE事件
7.3.4DDE方法介绍
7.4利用OLE2技术
7.4.1使用OLE方法
7.4.2建立0LE对象
7.5在设计时使用OLE2
7.5.1PasteSpecial对话框
7.5.20LE属性介绍
7.5.3常用0LE容器方法
7.60LEAut0mation介绍
7.70LE服务器技术
7.7.1建立进程外OLE服务器
7.7.2建立进程内OLB服务器
第八章 绘图技术
8.1图形操作基础
8.1.1Aut0Redraw属性的一个有趣功能
8.1.2ClipC0ntr0ls属性和Paint事件
8.1.3Paint事件的其他方面
8.1.4使用Refresh方法
8.1.5保存图片信息
8.1.6简单动画举例
8.2屏幕刻度
8.2.1定制刻度
8.2.2定制刻度的另一种方法
8.3使用Line和Shape控件
8.3.1使用Shape控件
8.3.2使用Line控件
8.4用代码画图
8.4.1使用颜色函数
8.4.2对像素进行控制
8.4.3示例程序：“ VisualBasicA－Sketch ”
8.5线和框
8.5.1参考终点
8.5.2利用相对坐标

第一图书网, tushu007.com

8.5.3使用网格图
8.5.4使用DrawWidth和DrawStyle函数
8.5.5设计方框
8.5.6动画和DrawMode
8.6圆、椭圆和饼图
8.6.1饼图示例
8.6.2椭圆和纵横比
8.7绘制曲线
8.7.1用简单公式描述的图形
8.7.2极坐标
8.8使用Paintpicture方法
8.9使用Graph控件
第九章 递归方法
9.1递归的基础知识
9.1.1使用递归函数
9.1.2简单递归过程
9.1.3汉诺（Hanoi）塔示例
9.2递归排序方法
9.2.1合并（Merge）排序方法
9.2.2快速排序（QuickSort）方法
9.2.3如何使排序稳定
9.3分形技术
9.4何时不用递归
第十章 数据库技术的使用
10.1现代数据库技术概述
10.2使用DataManager
10.2.1使用DataManager检查现存的数据库内容
10.2.2增加数据库内容
10.2.3使用DataManager创建新数据库
10.2.4使用DataManager的其他特性
10.3操纵数据控件
10.4利用数据控件编程
10.4.1Field对象介绍
10.4.2数据控件的其他属性和事件
10.4.3关闭记录集合或数据库
10.4.4通过代码设置属性
10.5控制对数据库的修改
10.6SQL语言简介
10.6.1使用SELECT语句
10.6.2使用sQL语句查找记录
10.6.3通过sQL语句修改表数据
10.7建立数据库对象
10.7.1DataBase对象
10.7.2TableDef对象和TableDefs集合
10.7.3Field对象和Fields集合
10.7.4Index对象和Indexes集合
参考文献

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com